Contenido

7 cartas de Personaje

7 cartas de Sospecha

6 hojas de Referencia

1 carta de Impostor

25 fichas de Impostor

27 fichas de Recurso
(9 de cada tipo)

Preparación

Para preparar la partida, sigue estos pasos:

1. **Crear la reserva:** Separa las fichas por tipos y colócalas en el centro de la zona de juego, junto con la carta de Impostor.

2. **Repartir las hojas de Referencia:** Entrega una hoja de Referencia a cada jugador.

3. **Repartir las cartas de Personaje:** Baraja las cartas de Personaje y entrega una a cada jugador, boca abajo. Devuelve a la caja del juego, boca abajo, todas las cartas de Personaje restantes; no se utilizarán en la partida. Cada jugador puede mirar su propia carta de Personaje, pero no puede mostrársela al resto de jugadores.

4. **Barajar las cartas de Sospecha:** Baraja las cartas de Sospecha y colócalas boca abajo en el centro de la zona de juego.

5. **Elegir al primer jugador:** El primer jugador es el más joven de todos, y es el que juega el primer turno de la partida.

6. **Elegir los recursos iniciales:** Comenzando por el primer jugador, y siguiendo en sentido de las agujas del reloj, cada jugador coge de la reserva una ficha de Recurso del tipo que desee y la coloca en su zona de juego.

Cartas de Personaje

Durante la preparación de la partida, cada jugador recibe una carta de Personaje con el nombre y el retrato de un personaje que representan la **identidad** del jugador. El jugador puede comprobar su carta de Personaje en cualquier momento de la partida, pero no puede mostrársela al resto de jugadores.

Cómo se juega

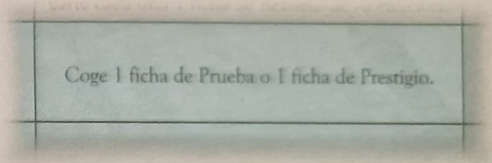
En ***Los impostores*** cada jugador debe intentar descubrir la identidad del resto de jugadores sin desvelar la suya. Para lograrlo, debe realizar acciones para obtener recursos. Luego deberá emplear estos recursos para descubrir información sobre los demás jugadores con el fin de eliminarlos.

En ***Los impostores*** los jugadores van turnándose. Cuando a un jugador le llega su turno, puede realizar una o varias acciones. El primer jugador juega el primer turno y luego continúa el jugador colocado a su lado, siguiendo el sentido de las agujas del reloj, hasta que uno gana la partida (ver "Ganar la partida" en la página 8).

Acciones

En su turno, los jugadores pueden realizar estas tres acciones en el orden que deseen:

- **Pretender:** El jugador pretende ser un personaje en particular para usar la capacidad de este, llamada **Privilegio**.



Un ejemplo de Privilegio de la hoja de Referencia

- **Investigar:** El jugador recaba información sobre la identidad de otro jugador.

- **Desenmascarar:** El jugador trata de averiguar la identidad de otro jugador y uno de los dos queda eliminado.

En cada turno, los jugadores **deben** Pretender, **pueden** Investigar cuantas veces quieran y **pueden** Desenmascarar solo una vez.

Algunos de los personajes también cuentan con una **Inmunidad**, que aparece reflejada en la hoja de Referencia. Antes de comenzar a usar las Inmunidades, es importante que los jugadores se familiaricen con las reglas básicas que se muestran en esta sección (ver "Inmunidades" en la página 10).

Pretender

Para Pretender, el jugador en cuestión debe decir en voz alta que es un personaje en particular. Debe comenzar el enunciado diciendo "porque soy" o, simplemente, "soy". Por ejemplo, cuando un jugador declara ser el Jardinero, debe anunciar: "Porque soy el Jardinero". Entonces puede beneficiarse del Privilegio del Jardinero.

Cada personaje cuenta con al menos un Privilegio exclusivo (ver "Privilegios" en la página 8), que se muestra en la hoja de Referencia. Al usar los Privilegios, los jugadores pueden obtener recursos para pagar las investigaciones (ver "Investigar" en la columna de la derecha). Hay tres tipos de recursos, representados por las fichas de recurso:

Dinero

Prestigio

Prueba

Cuando un Privilegio indica a un jugador que coja una ficha de Recurso, puede cogerla de la reserva, a menos que se indique lo contrario.

Ejemplo: *En su turno, Ana decide Pretender que es el Mayordomo. Ana dice: "Soy el Mayordomo, así que este dinero es mío. Roberto, coge una ficha". Ana coge una ficha de Dinero de la reserva y Roberto coge una ficha de Prestigio. Así, Ana ha usado el Privilegio del Mayordomo y su acción de Pretender se ha completado.*

Los jugadores pueden Pretender que son cualquier personaje, independientemente de su identidad real. No obstante, si un jugador declara que es un personaje distinto al que consta en su carta de Personaje, está realizando una DECLARACIÓN FALSA. Si uno o más de los demás jugadores lo sospecha, pueden acusarlo y señalarlo como un impostor (ver "Acusar de impostor" en la página 7).

Investigar

Investigar permite a los jugadores descubrir información sobre la identidad de otro jugador.

Para Investigar, el jugador debe gastar una ficha de cada tipo de recurso. Para gastar una ficha de Recurso, el jugador debe coger la ficha correspondiente de su zona de juego y dejarla en la reserva.

Tras gastar los recursos, el jugador debe señalar a otro jugador como objeto de su investigación. El jugador señalado debe utilizar el mazo de cartas de Sospecha para proporcionar una pista sobre su identidad al jugador que le investiga.

El jugador señalado debe coger el mazo de cartas de Sospecha y retirar la carta de Sospecha que se corresponda con su carta de Personaje. Después, retira otras tres cartas adicionales escogidas al azar. Puede mirar las cuatro cartas, pero no puede mostrárselas al resto de jugadores. Entonces debe barajarlas y pasárselas boca abajo al jugador que le señaló, que puede mirarlas, pero no mostrarlas a los demás jugadores; entre esas cartas se encuentra la identidad del jugador señalado. Una vez que ha examinado las cuatro cartas, debe devolverlas al mazo de cartas de Sospecha, barajar el mazo, y colocarlo en el centro de la zona de juego.

Para ver un ejemplo detallado de cómo Investigar, mira el cuadro "Ejemplo de Investigar", que se encuentra en la página 6.

El jugador puede Investigar varias veces en el mismo turno, siempre que pueda gastar los recursos necesarios. También puede señalar al mismo jugador varias veces en el mismo turno.

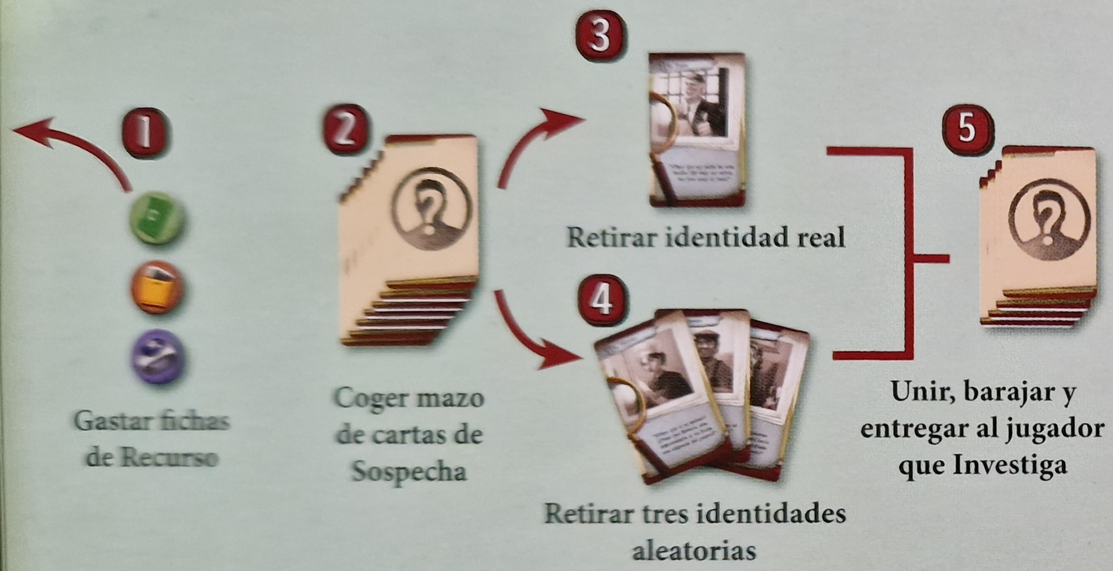
Desenmascarar

Desenmascarar permite a los jugadores adivinar la identidad de otro jugador.

Para Desenmascarar, el jugador debe señalar a otro jugador como el objeto de su denuncia y transmitirle privadamente su conjetura. Para hacerlo, el jugador que desenmascara debe coger el mazo de cartas de Sospecha y coger la carta que se corresponda con la identidad sobre la que se basa su conjetura. Entonces, debe entregarle esa carta boca abajo al jugador señalado. Este debe mirar la carta y, si se corresponde con su identidad, decir en voz alta "Sí", sin desvelar la identidad al resto de jugadores. En este caso, queda eliminado de la partida y todas sus fichas de Recurso pasan a ser propiedad del jugador que le desenmascaró. Cualquier ficha de Impostor que haya en la hoja de Referencia del jugador eliminado debe permanecer en ella.

Si, por el contrario, la carta no se corresponde con la identidad del jugador señalado, este debe decir en voz alta "No". En este caso, el jugador que le denunció queda eliminado de la partida y todas sus fichas de Recurso y sus fichas de Impostor se dejan en la reserva. Después, el jugador eliminado debe devolver todas las cartas de Sospecha al mazo, barajarlo y colocarlo en el centro de la zona de juego. Solo se puede Desenmascarar a un jugador en cada turno. Un jugador que haya sido eliminado **no puede** desvelar su identidad.

Ejemplo de Investigar



En su turno, Sara decide Investigar a Álex. Sara gasta una ficha de Dinero, una ficha de Prestigio y una ficha de Prueba, llevándolas de su zona de juego a la reserva (1). Ahora que Sara ha pagado por la investigación, Álex coge el mazo de cartas de Sospecha (2) y retira en secreto la carta de "El Yerno" (la identidad de Álex) junto con otras tres cartas elegidas al azar (4). Álex mira las cuatro cartas que ha retirado del mazo, las mezcla, y se las entrega a Sara boca abajo (5). Sara las mira, las devuelve al mazo de Sospecha, lo baraja y lo vuelve a colocar en el centro de la zona de juego.

Acusar de impostor

Cuando un jugador realiza su acción de Pretender, cualquier otro jugador puede interrumpirlo para acusarle de impostor. Para hacerlo, el jugador debe decir en alto "¡Impostor!" y colocar la carta de Impostor en su propia zona de juego. Después, el jugador que realizó la acción de Pretender debe esperar mientras el resto de jugadores delibera y vota para reflejar si consideran que está realizando una declaración falsa (ver "Pretender" en la página 4). Después de deliberar, todos los jugadores excepto el jugador acusado deben votar (ver "Votar" más abajo). Un jugador no puede acusar a nadie de impostor si la carta de Impostor ya se encuentra en su zona de juego. Esto significa que un jugador no puede realizar dos veces acusaciones de impostor seguidas.

Votar

Cuando todos los jugadores (excepto el que ha sido acusado) están listos para votar, deben cerrar su mano en un puño y ponerla sobre la zona de juego. Entonces, el jugador que realizó la acusación debe decir "Votad", y cada jugador votará haciendo el gesto del pulgar hacia arriba o hacia abajo.

Los jugadores que crean que la declaración del jugador acusado es falsa deben mover el pulgar hacia abajo. Los demás jugadores deben mover el pulgar hacia arriba.

El jugador que realizó la acusación debe concluir el voto de la siguiente forma:

- **Pulgar hacia abajo:** Si la mayoría de los pulgares están hacia abajo, el jugador acusado debe decir si su declaración era veraz o falsa.
- **Pulgar hacia arriba:** Si la mayoría de los pulgares están hacia arriba, o si hay un empate, el jugador acusado continúa inmediatamente su acción de Pretender.

Declaración veraz

Si el jugador acusado estaba realizando una declaración veraz (si decía ser el personaje que se corresponde con su carta), debe mostrar su carta de Personaje y gana inmediatamente la partida (ver "Ganar la partida" en la página 8).

Declaración falsa

Ficha de Impostor

Si el jugador acusado estaba realizando una declaración falsa, debe coger una ficha de Impostor y colocarla sobre el nombre del personaje que pretendía ser en su hoja de Referencia. Su acción de Pretender termina sin haberse beneficiado del Privilegio (o la Inmunidad), y ya no puede volver a Pretender que es ese personaje durante el resto de la partida. Después, el juego continúa normalmente.

Ejemplo: En su turno, Jimena decide Pretender que es el Yerno, cuyo Privilegio le permite nombrar un tipo de recurso y quitarle una ficha de ese recurso a cada jugador. Bernardo cree que Jimena está realizando una declaración falsa, por lo que coge la carta de Impostor, la coloca en su zona de juego y dice "¡Impostora!".

El juego se interrumpe para que los jugadores deliberen sobre si Jimena está realizando una declaración falsa o no. Tras una breve deliberación, los jugadores deciden que es el momento de votar. Bernardo dice "Votad", y todos los jugadores muestran al mismo tiempo sus pulgares arriba o abajo. Bernardo cuenta los votos y determina que la mayoría de pulgares estaban hacia abajo. Jimena anuncia que estaba realizando una declaración falsa. Después, coloca una ficha de Impostor en su hoja de Referencia, sobre "El Yerno", lo que impide que pueda Pretender ser ese personaje durante el resto de la partida. No llega a usar el Privilegio del Yerno, y su acción de Pretender termina.

Ganar la partida

Los jugadores van turnándose hasta que la partida termina de una de estas maneras:

- Todos los jugadores excepto uno quedan eliminados. El jugador que aún no ha sido eliminado gana la partida.
- Se decide por votación que un jugador estaba realizando una declaración veraz. Este jugador gana.

Al final de la partida, todos los jugadores deben dejar sus cartas de Personaje boca arriba para desvelar sus identidades secretas y devolver todas las fichas de Impostor y de Recurso a la reserva.

Reglas adicionales

Esta sección describe reglas adicionales.

Privilegios

A cada personaje le corresponde un Privilegio, que aparece en la hoja de Referencia. Los Privilegios permiten que los jugadores obtengan recursos. Al hacerlo, deben cogerlos de la reserva, a no ser que se especifique lo contrario. Si un Privilegio le indica a un jugador que debe entregar un recurso, debe cogerlo de su zona de juego, pero si no tiene recursos, puede ignorar los efectos del Privilegio. Si son varios los jugadores que deben entregar recursos, lo hacen en orden, en el sentido de las agujas del reloj.

Conversaciones e información secreta

Los impostores es un juego de faroles y engaños en el que cada jugador debe mantener en secreto su identidad, así como la información que conoce sobre el resto de jugadores. No se pueden tomar notas.

Se recomienda que los jugadores charlen entre ellos mientras juegan, pero no se permite que revelen sus cartas de Personaje o nombres específicos de las cartas de Sospecha que les hayan pasado durante las acciones de Investigar. Además, los jugadores eliminados no pueden participar en conversaciones de juego.

Interrupción de acciones

Los impostores es un juego social, cuyas reglas animan a la interacción entre los jugadores y a la interpretación de los roles para favorecer la diversión y el buen humor. Para jugar bien, será necesario que los jugadores se interrumpan entre sí frecuentemente.

Para que estas interacciones vayan como la seda, el jugador que está realizando la acción debe hacer una pausa después de Pretender para permitir que el resto de jugadores tengan la oportunidad de acusarle de impostor y, en el caso de que la acción continúe, para que puedan usar Inmunidades (ver "Inmunidades" en la página 10).

Partidas sucesivas

Las partidas de ***Los impostores*** son muy ágiles, y pueden acabar rápido. Este juego está pensado para que los mismos jugadores participen en varias partidas seguidas, anotando la puntuación de cada uno, y después se determine quién ha sido el ganador de la sesión.

Al jugar con puntuación, los jugadores deben fijar el número de puntos necesario para ganar. Se recomienda una puntuación de cuatro puntos para una sesión de juego normal. Cuando gana un jugador, la puntuación que obtiene depende de cómo haya ganado:

- Tres puntos por ganar siendo el último jugador sin eliminar.
- Un punto por ganar desvelando una declaración veraz en una votación.

Cuando un jugador gana la partida, pasa a ser el primer jugador de la siguiente partida y juega el primer turno. Si un jugador obtiene los puntos necesarios o más, gana la sesión.

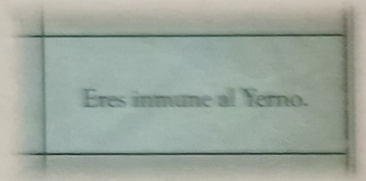
Limitación de componentes

A efectos de reglas, las fichas de Recurso y de Impostor son ilimitadas. Si los jugadores necesitan utilizar más fichas y no quedan, pueden emplear en su lugar otros objetos, como monedas o cuentas de color.

Inmunidades

Después de las primeras partidas, los jugadores deberían empezar a jugar con INMUNIDADES.

Al igual que los Privilegios, las Inmunidades aparecen en las hojas de Referencia y son exclusivas de cada personaje.



Un ejemplo de Inmunidad de la hoja de Referencia

Las Inmunidades permiten a un jugador ignorar los Privilegios que le obligan a perder o intercambiar fichas de Recurso. Es decir, si un Privilegio obliga a un jugador a perder fichas de Recurso, este puede usar una Inmunidad para cancelar estos efectos.

Para usar una Inmunidad, los jugadores deben "agotar" su carta de Personaje girándola 90 grados hacia la derecha. Entonces, debe realizar la acción de Pretender (ver "Pretender" en la página 4), pero en lugar de usar el Privilegio del personaje declarado, usa su Inmunidad.

Agotando una carta de Personaje

Mientras realiza la acción de Pretender para usar una Inmunidad, el jugador pasa a ser el jugador activo hasta el final de a la acción. Esto significa que el resto de jugadores puede acusarle de impostor si consideran que está realizando una declaración falsa, siguiendo las reglas habituales (ver "Acusar de impostor" en la página 7). Si se descubre que está realizando una declaración falsa, no puede usar la Inmunidad del personaje declarado. En su lugar, debe colocar una ficha de Impostor en su hoja de Referencia, siguiendo las reglas habituales. Después de que concluya la votación, el jugador que estuviera usando el Privilegio al principio del turno continúa con su acción.

Un jugador no puede usar la Inmunidad de un personaje si en su hoja de Referencia hay una ficha de Impostor sobre el nombre de ese personaje. Además, un jugador no puede usar una Inmunidad si su carta de Personaje ya está agotada. Al comenzar su turno, los jugadores deben restablecer su carta de Personaje girándola 90 grados hacia la izquierda.

Es posible que dos jugadores usen la misma Inmunidad al mismo tiempo. Cuando esto ocurra, el resto de jugadores puede acusarlos de Impostor por separado, realizando dos votaciones en el orden en que se hayan anunciado las acusaciones (ver "Acusar de impostor" en la página 7).

Ejemplo: *En su turno, Helena declara que es el Jardinero y usa su Privilegio para quitarle a Joaquín dos fichas de Prestigio. Sin embargo, Joaquín interrumpe a Helena y declara que es la Cocinera, cuya Inmunidad evita que Helena le quite las fichas. Patricia coge la carta de Impostor y dice "¡Impostor!" porque cree que Joaquín está realizando una declaración falsa. Tras la deliberación y una votación que termina con una mayoría de pulgares hacia abajo, Joaquín revela que estaba realizando una declaración falsa. Después, coloca una ficha de Impostor en su hoja de Referencia sobre "La Cocinera". Finalmente, Helena continúa con su acción quitándole a Joaquín dos fichas de Prestigio.*

Créditos

Diseño del juego: Bill Eberle, Ned Horn, Jack Kittredge y Peter Olotka

Desarrollo del juego: Michael Gernes

Productor: Michael Gernes

Diseño gráfico: Evan Simonet

Redactor técnico y maquetación adicional: Adam Baker

Edición y corrección de texto: Autumn Collier, Christopher Meyer y Heather Silsbee

Traducción: Diego Martínez González

Maquetación en español: Edge Studio

Ilustraciones interiores y de cubierta: Lucas Soriano Beltrán

Dirección artística: Deb Freytag

Jefe de dirección artística: Andy Christensen

Jefe de diseño gráfico: Brian Schomburg

Coordinador de proyecto: Mark Larson

Coordinadora de licencias de FFG: Amanda Greenhart

Coordinador del control de calidad: Zach Tewalthomas

Gestores de producción: Megan Duehn y Simone Elliott

Coordinadores de producción: John Britton, Jason Glawe y Johanna Whiting

Gestor de juegos de tablero: Steven Kimball

Productor ejecutivo: Michael Hurley

Diseñador de juego ejecutivo: Corey Konieczka

Editores: Christian T. Petersen

Agradecimientos especiales a Sam Bailey y a todo el equipo de pruebas.

Pruebas de juego: Adam Baker, Sam Bailey, Max Brooke, Nick Cyr, Rob Crandall, Mackenzie Dalla-Lana, Curtis Hill, Justin Kempainnen, Steven Kimball, Jeffrey "Leach" Klein, Corey Konieczka, Trevor Kupfer, Mark Larson, Lukas Litzsinger, Matt Newman, Daniel Schaefer, Evan Simonet, Tyler Soberanis, Sam Stewart, Zach Tewalthomas, Jason Walden y Jonathan Ying.

Más información en

FantasyFlightGames.es

Referencia rápida

Acciones

En su turno, el jugador **debe** realizar una acción de Pretender, **puede** realizar la acción de Investigar cuantas veces quiera y **puede** realizar la acción de Desenmascarar una sola vez.

Pretender

El jugador declara que es un personaje en particular y después usa el Privilegio correspondiente a ese personaje, tal y como se describe en su hoja de Referencia.

Investigar

El jugador gasta una ficha de cada tipo de recurso y elige a otro jugador. El jugador elegido debe coger cuatro cartas del mazo de Sospecha, una con su identidad real y tres con identidades aleatorias, y entregárselas boca abajo al jugador que le investiga.

Desenmascarar

El jugador denuncia a otro jugador entregándole una carta de Sospecha boca abajo. Si la carta de Sospecha se corresponde con la identidad del jugador denunciado, este queda eliminado. Si no se corresponde, es el jugador que entregó la carta el que queda eliminado.

Acusar de impostor

Mientras un jugador está realizando su acción de Pretender para usar un Privilegio o una Inmunidad, otro jugador puede coger la carta de Impostor y decir "¡Impostor!" para comenzar una votación.

Si el resultado de la votación es negativo (mayoría de pulgares hacia abajo), el jugador que estaba realizando la acción de Pretender puede ganar la partida si desvela que su declaración era veraz o recibir una ficha de Impostor si era falsa.

Recursos

Dinero

Prestigio

Prueba

© Fantasy Flight Games. Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin permiso escrito explícito. Los impostores es ™ de Eon Products, Inc. Fantasy Flight Supply es ™ de Fantasy Flight Games Fantasy Flight Games y el logotipo de FFG son ® de Fantasy Flight Games Todos los derechos reservados a sus respectivos propietarios. Distribuido por Asmodee Editions Ibérica SLU, Calle Petróleo 24, Polígono Industrial San José de Valderas, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. Este producto no es un juguete. Su uso no está pensado para personas menores de 14 años.

PRUEBA DE COMPRA

LOS IMPOSTORES
FFVA94
8435407608894